

FRANK BRUNO'S WORLD CHAMPIONSHIP BOXING

The sport of boxing is probably the most fearsome contact sport practised today. It holds a strange, almost sadistic fascination with sports fans around the world. Boxing has been the subject of films, documentaries and controversy. It combines physical skills such as stamina, strength, courage and endurance to produce an immensely exciting sport.

Now you can experience the fast and furious sport without risking life or limb, because Frank Bruno, one of the World's greatest ever boxers, presents the World's Greatest Boxing Game.

LOADING INSTRUCTIONS

COMMODORE 64/128 (Cassette) SHIFT & RUN/STOP
COMMODORE 64/128 (Disk) LOAD**8.1
AMSTRAD/SCHNEIDER RUN
SPECTRUM LOAD

PLAYING INSTRUCTIONS

COMMODORE 64/128

Single Joystick in port 2

Punch Left = 1
Punch Right = 2
Knockout = SPACEBAR
Guard Up = Joystick up
Dodge Left = Joystick left
Dodge Right = Joystick right
Guard Down = Joystick down
Duck = Fire

Two Joysticks:
Joystick 1 - Punch Left = Joystick left
Punch Right = Joystick right
K.O. = Fire
Guard Up = Joystick up
Guard Down = Joystick down
Punch Left = Joystick left
Punch Right = Joystick right
Duck = Fire

AMSTRAD/SCHNEIDER

Guard Up = 1
Duck = Q
Guard Down = A
Right Hook/ Uppercut = SPACEBAR
Dodge Left = K
Left Punch = I
Right Punch = O
Dodge Right = L
Game Abort = UP Cursor

SPECTRUM

Guard Up = 1
Duck = Q
Guard Down = A
Right Hook/ Uppercut = Bottom Row keys
Dodge Left = U
Left Punch = I
Right Punch = O
Dodge Right = P
Game Abort = Caps Shift/Space

Body blows are made by punching while Bruno's guards are down.

Head blows are made by punching while Bruno's guards are up.

Uppercuts can be thrown while Bruno's guards are down.

Right Hooks and Uppercuts can only be thrown when the K.O. indicator is flashing.

See below.

OBJECT

The object of the game is to defeat eight boxers in succession in pursuit of the Heavyweight Championship of the World. Fighting styles of each of the boxers are different, each one more intelligent than the last. To defeat an opponent, Bruno must achieve a Knock Out by knocking him down three times during a single three minute round. To do this, Bruno must reduce his opponents 'Status' to zero by avoiding the blows made by the opponent and punching the opponent when his body or head is unprotected. By making repeated successful blows, Bruno's Punch Power increases. The K.O. indicator flashes when 100% punch power is achieved. This allows you to use the Right Hook Uppercut.

The game screen is divided in two, the top half is the score and information board, the bottom half is a perspective view of the ring.

IF YOU WIN A BOUT

If you win the bout then you are issued with your own personal 'Elite Video Boxing Association' Membership Code. You will notice in the inlay that we have provided you with a EVBA Membership card for your own use. Write the code in Pencil, alongside the name of the next boxer. So if you have just beaten the first boxer, write the code in the space next to Fling Long Chop. You may use the code to load the next boxer off tape/disc now, or at a later date. To load a boxer:

1. - Ensure the cassette/disc is on side B
2. - Press L on the options page
3. - Enter your three letter name
4. - Enter your Membership Code (just press ENTER without typing anything if you wish to load the first boxer back in).
5. - Press PLAY on the cassette player.

The program will tell you what boxer it has found on the tape. If it finds a boxer that comes before the one it is searching for, then you should fast forward the tape a little bit. Conversely, if it finds a boxer that comes after the one it is searching for, then you should rewind the tape a little bit.

Your membership code is valid for all versions of Frank Bruno's Boxing provided it is used with the same three letter name that you have used.

IF YOU LOSE THE BOUT

You can reboot the current boxer whether you have won, lost or just loaded the game. Press R on the options page to do this.

PLAY THE BIG FIST

Now, meet eight of the world's most unlikely heavyweight contenders in the boxing simulation to beat them all!

| | FRANK BRUNO GREAT BRITAIN | |
|------------------|--|---|
| (THE CHALLENGER) | | |
| 1. | CANADIAN CRUSHER CANADA CODE _____ | The big, plodding lumberjack from Canada, with the beauty of a grizzly bear and the speed of an elephant. |
| 2. | FLING LONG CHOP JAPAN CODE _____ | All the way from the land of the rising Hi-Fi is Fling Long Chop, a martial arts master of No-Can-Do. |
| 3. | ANDRA PUNCHEREDOV USSR CODE _____ | Andra is a fast, dancing Russian who goes to your head faster than a neat glass of Vodka. |
| 4. | TRIBAL TROUBLE AFRICA CODE _____ | Tribal means trouble for anyone, he has a temper that gets the better of you! Landing the punches with unnerving accuracy. |
| 5. | FRENCHIE FRANCE CODE _____ | Frenchie may appear to be cool, suave and sophisticated but this deceptive facade hides a rather menacing individual ready to make you see stars. |
| 6. | RAVIOLI MAFIOSI ITALY CODE _____ | Ravioli is not a man to mess with. He knows all the dirty tricks, and uses them without a care in the world. |
| 7. | ANTIPODEAN ANDY AUSTRALIA CODE _____ | Fed on a diet of empty lager cans, this man feels no pain. Pure uninterrupted punch power. |
| 8. | PETER PERFECT U.S.A. CODE _____ | World Famous World Champion Peter Perfect. The most neat and accurate boxer in history is set to drive his engine of glory all over you. Could anyone be a match for macho man? |

© 1988 ELITE SYSTEMS LTD

FRANK BRUNO'S WORLD CHAMPIONSHIP BOXING

Faire tomber 8 boxeurs successifs pour remporter le Championnat du Monde de la categorie des Poids Lourds. Chaque boxer se bat differemment et est plus intelligent que le dernier. Pour gagner, Bruno doit mettre son adversaire a terre trois fois dans un round - il s'agit d'un K.O. Bruno doit reduire le statut de son adversaire a zero et eviter ses coups. Les coups reussis augmentent la puissance du coup de poing de Bruno; lorsque cette puissance atteint 100%, l'indicateur de K.O. clignote et vous pouvez utiliser le Crochet du droit/Uppercut.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

COMMODORE 64/128 (Cassette) SHIFT & RUN/STOP
COMMODORE 64/128 (Disk) LOAD**8.1
AMSTRAD/SCHNEIDER RUN
SPECTRUM LOAD

INSTRUCTIONS DE JEU

Mode D'Emploi

COMMODORE 64/128

Une seule manette de jeux branchee au port 2
Coup a gauche = 1
Coup a droite = 2
Knockout = Barre d'espacement
Garde en haut = Manette de jeu haut
Esquive a gauche = Manette de jeu gauche
Esquive a droite = Manette de jeu droit
Garde en bas = Manette de jeu bas
Esquive = Tir

Deux Manettes De Jeux:

Manette de jeu, port 1 - Coup a gauche = Manette de jeu gauche
Coup a droite = Manette de jeu droit
K.O. = Tir
Manette de jeu, port 2 - Garde en haut = Manette de jeu haut
Garde en bas = Manette de jeu bas
Coup a gauche = Manette de jeu gauche
Coup a droite = Manette de jeu droit
Esquive = Tir

AMSTRAD/SCHNEIDER

Garde en haut = 1
Esquive = Q
Garde en bas = A
Crochet a droite/ Uppercut = Barre d'espacement
Esquive a gauche = K
Coup a gauche = I
Coup a droite = O
Esquive a droite = L
Abandon = (fleche de direction)

SPECTRUM

Garde en haut = 1
Esquive = Q
Garde en bas = A
Crochet a droite/ Uppercut = Derriere range du clavier
Esquive a gauche = U
Coup a gauche = I
Coup a droite = O
Esquive a droite = P
Abandon = Caps Shift/Barre d'espacement

Les coups au corps sont effectues en frappant alors que la garde de Bruno est abaissee.

Les coups a la tete sont portes lorsque la garde de Bruno est levee.

Les crochets a droite sont portes lorsque la garde de Bruno est abaissee.

Les uppercuts sont portes lorsque la garde de Bruno est levee.

Les crochets a droite et les uppercuts ne pourront etre portes que lorsque l'indicateur de K.O. clignote.

OBJECT DE JEU

L'objet du jeu est de battre huit boxeurs l'un apres l'autre, tous pretendants au titre de champion du monde de la categorie poids lourds. Chaque boxer a un style de combat different, chacun etant plus intelligent que le precedent. Pour battre un adversaire, Bruno devra effectuer un knock-out en l'envoyant au tapis trois fois au cours d'une meme reprise de trois minutes. Pour ceci, Bruno devra reduire le 'statut' de son adversaire a zero en evitant les coups de son adversaire et en frappant ce dernier lorsque son corps ou sa tete ne sont pas proteges. En repetant plusieurs coups reussis la puissance de frappe de Bruno augmentera et l'indicateur de K.O. se mettra a clignoter lorsqu'on obtiendra 100% de la force de frappe, et vous pourrez alors utiliser votre crochet a droite voire uppercut. L'ecran est divise en deux parties, la partie superieure est le tableau de score et d'informations et la partie inferieure est une vue en perspective de l'enceinte.

SI VOUS GAGNEZ LA REPRISE!

Lorsque vous gagnez la reprise, vous recevez votre code personnel de membre de l'association de boxe Elite Video. Vous remarquerez, dans la reliure, que nous vous avons attribue une carte de membre EVBA pour votre usage personnel. Ecrivez ce numero de code au crayon en face de celui du boxer suivant. Ainsi si vous venez de battre le premier boxer, marquez le numero de code pour introduire le boxer suivant, en l'appelant sur la bandesquette, soit tout de suite ou ulterieurement. Pour l'introduction d'un boxer, on effectuera les operations suivantes:

1. - Verifier que la cassette/disque soit placee du cote B
2. - Appuyer sur L sur la page des options.
3. - Introduire votre nom a trois lettres.
4. - Introduire votre numero de code de membre (appuyer sur Enter seulement, sans frapper d'autres touches, si vous voulez reintroduire le premier boxer).
5. - Appuyer sur PLAY du magnetophone.

Le programme vous communiquera quel boxer il a trouve sur la bande. Lorsqu'il trouve un boxer qui precede ou un qui suit celui qu'il recherche, faites avancer ou bien rebobinez la bande.

Votre code de membre est valable pour toutes les versions de Frank Bruno's Boxing a condition qu'il soit utilise avec le meme nom a 3 lettres que vous avez utilise.

SI VOUS PERDEZ LA REPRISE!

Vous pouvez affronter de nouveau le meme boxer, selon que vous avez gagnee, perdu ou que vous venez de charger le jeu. Pour ceci, vous devez appuyer sur R dans la page des options.

JOUEZ AVEC VOS GROS POINGS

Voici 8 des challengers poids lourds les plus invraisemblables du monde dans une simulation de match de boxe imbattable!

| | FRANK BRUNO GRANDE BRETAGNE | |
|-----------------|--|---|
| (LE CHALLENGER) | | |
| 1. | CANADIAN CRUSHER CANADA CODE _____ | Le grand bucheron du Canada a la demarche lourde; beau comme un ours gris et rapide comme un elephant! |
| 2. | FLING LONG CHOP JAPON CODE _____ | Fling Long Chop du pays de Hi-Fi levant est le champion incontesté des arts martiaux 'made in Japan'. |
| 3. | ANDRA PUNCHEREDOV USSR CODE _____ | Andra est un d'ahseur russe rapide qui vous monte a la tete plus rapidement qu'un verre de Vodka. |
| 4. | TRIBAL TROUBLE AFRIQUE CODE _____ | Avec Tribal, vous n'aurez que des ennuis: son sale caractere l'emporte toujours et ses poings sont les plus précis qui soient. |
| 5. | FRENCHIE FRANCE CODE _____ | Frenchie peut vous sembler decontracte, courtis et sophistique, mais attention, derriere cet exterieur trompeur se cache un individu menacant quine demande qu'a vous faire voir trente-six chandelles. |
| 6. | RAVIOLI MAFIOSI ITALIE CODE _____ | Ne vous frottez pas a Ravioli. Il connaît tous les mauvais coups et il les utilise sans le moindre scruple. |
| 7. | ANTIPODEAN ANDY AUSTRALIE CODE _____ | Andy se nourrit de cannettes de bières vides et il est insensé à douler. Une puissance et une energie indomptables. |
| 8. | PETER PERFECT USA CODE _____ | Le celebre champion du monde Peter Perfect, le boxer le plus parfait et precis de l'histoire de ce sport. S'aprete a foncez sur vous avec sa machine a gloire. Qui revelera le deli de M. Muscle? |

© 1988 ELITE SYSTEMS LTD

FRANK BRUNO'S WORLD CHAMPIONSHIP BOXING

Es gilt gegen 8 Boxer anzutreten, um den Sieg bei der Weltmeisterschaft der Schwergewichtsklasse zu erringen. Jeder Kandidat hat seine eigenen Kampfmethoden und ist schlaue als der vorangehende. Um den Ring als Sieger zu verlassen, muß Bruno seinen Gegner in einer Runde dreimal auf die Bretter bringen, also ein Knockout erreichen. Bruno muß den Status seines Kontrahenten auf Null reduzieren, indem er ihm gezielt Schläge versetzt, wenn Körper oder Kopf ungeschützt sind, und dabei den gegnerischen Angriffen ausweichen. Aufeinanderfolgende gelungene Treffer erhöhen Brunos Schlagkraft: bei 100%iger Schlagkraft beginnt die KO-Anzeige zu blinken, und man kann getrost einen rechten Aufwärtsschlagen einsetzen. pielanleitungen

LADANEIETUNG

COMMODORE 64/128 (Cassette) SHIFT & RUN/STOP
COMMODORE 64/128 (Disk) LOAD"" 8.1
AMSTRAD/SCHNEIDER RUN""
SPECTRUM LOAD""

SPIELSTEUERUNG

COMMODORE 64/128

Einzelner Joystick in Steckplatz 2

Linker Schlag = 1
Rechter Schlag = 2
Knockout = Leertaste
Deckung = Joystick up
Links ausweichen = Joystick Links
Rechts ausweichen = Joystick rechts
Ohne Deckung = Joystick Ohne
Ducken = Feuer

2 Joysticks.
Joystick 1 - Linker Schlag = Joystick Links
Rechter Schlag = Joystick Rechter
K.O. = Feuer
Joystick 2 - Deckung = Joystick up
Ohne Deckung = Joystick Ohne
Linker Schlag = Joystick Links
Rechter Schlag = Joystick Rechter
Ducken = Feuer

AMSTRAD/SCHNEIDER

Deckung = 1
Ducken = Q
Ohne Deckung = A
Rechter/Aufwärtsschlagen = Leertaste
Links ausweichen = K
Linker Schlag = I
Rechter Schlag = O
Rechts ausweichen = L
Spielabbruch = (Cursorsteuertastenfeld)

SPECTRUM

Deckung = 1
Ducken = Q
Keine Deckung = A
Rechter/Aufwärtsschlagen = Unterste Reihe
Links ausweichen = U
Linker Schlag = I
Rechter Schlag = O
Rechts ausweichen = P
Spielabbruch = Caps Shift/Leertaste

Körperschläge sind möglich, wenn Bruno ungedeckt ist.
Kopfschläge werden ausgeteilt, wenn Bruno sich deckt.
Aufwärtsschlagen erfolgen, wenn Bruno in Deckung ist, rechte Haken, wenn er aus Deckung geht. Rechte und Aufwärtsschlagen sind auch möglich, wenn der K.O. - Indikator blinkt. Siehe unten.

ZIEL DES SPIELS

Ziel des Spiels ist es, der Reihe nach gegen acht Boxer erfolgreich anzutreten, um den Weltmeister im Schwergewicht zu erringen. Der Kampfstil der verschiedenen Boxer ist unterschiedlich, aber jeder ist intelligenter als sein Vorgänger. Um zu siegen, muß Bruno den Gegner K.O. schlagen, d.h. ihn in einer Runde von 5 Minuten Dauer dreier Kampfumläufe machen. Zu diesem Zweck muß Bruno den Status seines Gegners auf Null reduzieren, einmal indem er seinen Angreifer ausweicht, und zum andern durch verrichtende Körper - und Kopftreffer, wenn der Gegner ungedeckt ist. Brunos Schlagkraft wächst mit wiederholtem Erfolg. Der K.O. Indikator blinkt bei Erreichen einer 100% Schlagkraft. In dem Moment ist es möglich, einen rechten/Aufwärtsschlagen anzubringen.

Die Spielszene ist in zwei Hälften unterteilt. Der obere Teil zeigt den Punktestand und andere Informationen, der untere eine perspektivische Ansicht des Boxings.

WENN SIE ALS SIEGER AUS DER ROUNDEHERVORGEHEN:

Wenn Sie die Runde gewinnen, wird Ihnen eine persönliche Kode-Nummer der Elite Video Boxing Association verliehen. Der Kassettendiskette liegt ein EVBA Mitgliedsausweis für Ihren eigenen Gebrauch bei. Die Nummer mit Bleistift gegen den Namen des nächsten Boxers schreiben. Wenn Sie gerade ersten Gegner geschlagen haben, dann schreiben Sie den Kode neben Fling Long Chop. Mit Hilfe des Kode können Sie dann sofort, oder später, den nächsten Gegner laden. Das folgt vorgehen:

1. - Sicherstellen, daß Seite B eingelegt ist.
 2. - Auf dem Optionsbildschirm L wählen.
 3. - Den aus 3 Buchstaben bestehenden Namen eingeben.
 4. - Den Mitglieder-Kode eingeben (zum erneuten Laden des 1. Boxers einfach ENTER ohne weitere Angabe drücken).
 5. - PLAY - Taste des Kassettengeräts drücken.
- Das Programm zeigt den geladenen Boxer an. Ist es nicht der gewünschte Gegner, dann spulen Sie das Band entweder mit Schnellvorlauf weiter oder mit Rücklauf zurück. Ihre Mitglieder-Nr. gilt für sämtliche Versionen von Brunos Boxspiel, vorausgesetzt, Sie verwenden stets dieselben 3 Buchstaben für den Namen.

WENN SIE DEM GEGNER UNTERLIEGEN

Sie können auf Wunsch den gleichen Gegner erneut herausfordern, unabhängig davon, ob Sie besiegt oder verloren oder das Spiel erst gerade geladen haben. Zu diesem Zweck auf dem Optionsbildschirm R wählen.

DIE EISERNE FAUST

Stellen Sie sich den 8 unwahrscheinlichsten Boxern der Schwergewichtsklasse in dieser absoluten Spitzensimulation!

| | FRANK BRUNO GROSS BRITANNIEN | |
|----|---|--|
| 1. | CANADIAN CRUSHER KANADA CODE _____ | Der berüchtigte, schwerfällige Holzlärmer aus Kanada: Gulausschlag wie ein Grizzly Bar, schnell wie ein Elefant! |
| 2. | FLING LONG CHOP JAPAN CODE _____ | Aus dem Lande der aufgehenden Hi-Fi kommt Fling Long Chop, Meister des Kom Ni-Mit-Kampfsports. |
| 3. | ANDREA PUNCHEREDOV USSR CODE _____ | Andrea ist der rasende, tanzende Russe, der einem schneller zu Kopf geht als purer Wodka. |
| 4. | TRIBAL TROUBLE AFRIKA CODE _____ | Tribal macht allen Leuten das Leben schwer. Sein Temperament brennt ihm immer wieder durch. Ein zielsicherer und entnervender Schläger. |
| 5. | FRENCHIE FRANKREICH CODE _____ | Frenchie erweckt den Eindruck des kühlen, gelassenen Mannes von Welt, aber hinter dieser Fassade versteckt sich ein harter Kämpfer, der schon manchem das Stern chenschen beigebracht hat. |
| 6. | RAVIOLI MAFIOSI ITALIEN CODE _____ | Mit diesem Spaghetti-schlawiner ist nicht gut kirschen essen. Er ist mit jedem schmutzigen Trick vertraut und kennt keine Skrupel. |
| 7. | ANTIPODEAN ANDY AUSTRALIEN CODE _____ | Halt sich an eine strikte Diät aus leeren Bierdosen - ein Mann, der keinen Schmerz kennt. Knallharte Dauerschlagkraft. |
| 8. | PETER PERFECT USA CODE _____ | Weltmeister und weltbekannt. Peter Perfect boxt sauber und präzise, wie eine gut geölte Maschine. Kann einer mit diesem Macho-Typen fertig werden? |

FRANK BRUNO'S WORLD CHAMPIONSHIP BOXING

Il pugilato è probabilmente il più tremendo sport richiedente contatto fisico praticato oggi giorno. Esercita un fascino strano, quasi sadistico, sui tifosi di tutto il mondo. Il pugilato è stato il soggetto di pellicole, documentari e polemiche. Combina capacità fisiche come vigore, forza, coraggio e resistenza, ed è uno sport immensamente eccitante.

Adesso potete sperimentare questo sport veloce e furioso senza rischiare menomazioni o peggio, perché Frank Bruno, uno dei più grandi pugili del mondo, presenta il più grande gioco di pugilato del mondo.

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

COMMODORE 64/128 (Cassette) SHIFT & RUN/STOP
COMMODORE 64/128 (Disk) LOAD"" 8.1
AMSTRAD/SCHNEIDER RUN""
SPECTRUM LOAD""

ISTRUZIONE DI GIOCO

COMMODORE 64/128

Joystick singolo in Porta 2
Pugno Sinistra - 1
Pugno Destra - 2
Fuori combattimento - Barra Spaziatrice
Guardia Visto - Joystick in Su
Guardia Corpo - Joystick in Giu
Evita a Sinistra - Joystick Sinistra
Evita a Destra - Joystick Destra
Abbassarsi - Tasto Fuoco

DUE JOYSTICKS

Joystick Porta 1 - Pugno Sinistra - Joystick Sinistra
Pugno Destra - Joystick Destra
K.O. - Tasto Fuoco

Joystick Porta 2 - Pugno Sinistra - 1
Pugno Destra - 2
K.O. - Barra Spaziatrice
Guardia Visto - Joystick in Su
Guardia Corpo - Joystick in Giu
Evita a Sinistra - Joystick Sinistra
Evita a Destra - Joystick Destra
Abbassarsi - Tasto Fuoco

AMSTRAD/SCHNEIDER

Alzare la guardia - O
Abbassarsi - A
Abbassare la guardia - A
Gancio o montante destro - Barra Spaziatrice
Schivare a sinistra - K
Pugno sinistro - I
Pugno destro - O
Schivare a destra - J
Cessare il gioco - (sulla tastiera controllo cursore)

SPECTRUM

Alzare la guardia - 1
Abbassarsi - O
Abbassare la guardia - A
Gancio o montante destro - J - Fila Inferiore
Schivare a sinistra - U
Pugno sinistro - I
Pugno destro - O
Schivare a destra - P
Cessare il gioco - Tasto maiuscole o barra spaziatrice

I pugni al corpo vengono inviati quando Bruno ha la guardia abbassata.
I pugni alla testa vengono inviati quando Bruno ha la guardia alzata.
Si possono tirare montanti quando Bruno ha la guardia abbassata. Ganci destri e montanti possono venire tirati solo quando l'indicatore di fuori combattimento (K.O.) lampeggia. Vedere più avanti.

SCOPO

Lo scopo del gioco è di sconfiggere otto pugili l'uno dopo l'altro alla caccia del Campionato Mondiale dei Pesì Massimi. I pugili hanno stili differenti e sono l'uno più intelligente del precedente. Per sconfiggere un avversario, Bruno deve ottenere un fuori combattimento (knock out) sfondandolo al tappeto tre volte durante un angolo o scontro di 30 secondi. Per far ciò Bruno deve ridurre la condizione del suo avversario a zero evitando i colpi tirati dall'avversario e tirando pugni all'avversario quando il suo corpo o la sua testa non sono protetti. Tirando ripetutamente pugni validi la potenza pugilistica di Bruno aumenta. L'indicatore di fuori combattimento lampeggia quando ha raggiunto potenza del 100%. Ciò vi permette di usare il gancio destro o il montante.

Lo schermo per il gioco è diviso in due parti: la metà superiore mostra il punteggio ed il cartellone informazioni; la metà inferiore mostra una vista in prospettiva del quadrato.

SE VINCETE LO SCONTRO!

Se vincete lo scontro, allora riceverete il vostro codice personale di socio dell'Associazione Pugilistica Elite Video. Noterete nell'elenco che vi abbiamo dato per vostro uso, una carta di socio dell'EVBA. Scrivete il codice a matita, insieme col nome del prossimo pugile. Se per es. avete battuto il primo pugile, scrivete il codice nello spazio accanto a Fling Long Chop. Potete usare il codice per caricare il prossimo pugile dal nastro o dal disco immediatamente o in una data futura. Per caricare un pugile:

1. - Accertatevi che la cassetta o il disco siano sulla lato B
 2. - Premete L sulla pagina della opzione.
 3. - Battete sulla tastiera il vostro nome di tre lettere
 4. - Battete sulla tastiera il vostro numero di socio (premete il tasto ENTER senza battere altro se volete caricare di nuovo il primo pugile)
 5. - Premete il tasto PLAY sul registratore a cassette.
- Il programma vi dirà quale pugile ha trovato sul nastro. Se trova un pugile che viene prima di quello che cercate, allora dovete avvolgere rapidamente il nastro in avanti per un po'. Se invece trova un pugile che viene dopo quello che cercate, allora dovete rinvolvere il nastro per un po'.

Il vostro codice di socio è valido per tutte le versioni del Pugilato di Frank Bruno purché venga impiegato con lo stesso nome di tre lettere che avete dato.

SE PERDETE LO SCONTRO!

Potete ricaricare l'attuale pugile tanto che abbiate vinto o perso o se avete appena caricato il gioco. Per far ciò, premete il tasto R sulla pagina delle opzioni.

GIOCAE COL GROSSO PUGNO

Incontrate adesso otto dei più inverosimili pesi massimi in questa confesa pugilistica simulata e batteteli tutti!

| | FRANK BRUNO GROSS BRITANNIA | |
|----|--|---|
| 1. | CANADIAN CRUSHER CANADA CODICE _____ | II) CONTENDENTI |
| 2. | FLING LONG CHOP GIAPPONE CODICE _____ | 1. CANADIAN CRUSHER CANADA CODICE _____ |
| 3. | ANDREA PUNCHEREDOV RUSSIA CODICE _____ | 2. FLING LONG CHOP GIAPPONE CODICE _____ |
| 4. | TRIBAL TROUBLE AFRICA CODICE _____ | 3. ANDREA PUNCHEREDOV RUSSIA CODICE _____ |
| 5. | FRENCHIE FRANCIA CODICE _____ | 4. TRIBAL TROUBLE AFRICA CODICE _____ |
| 6. | RAVIOLI MAFIOSI ITALIA CODICE _____ | 5. FRENCHIE FRANCIA CODICE _____ |
| 7. | ANTIPODEAN ANDY AUSTRALIA CODICE _____ | 6. RAVIOLI MAFIOSI ITALIA CODICE _____ |
| 8. | PETER PERFECT STATI UNITI D'AMERICA CODICE _____ | 7. ANTIPODEAN ANDY AUSTRALIA CODICE _____ |

© 1988 ELITE SYSTEMS LTD

GUARANTEE:

This software product has been carefully developed and manufactured to the highest quality standards. Please read carefully the instructions for loading which are included. If for any reason you have difficulty in running the program, and believe that the product is defective, please return it directly to the following address:

Customer Services Dept.
Elite Systems Limited
Anchor House
Anchor Road
Aldridge
Walsall WS9 8PW

Our Quality Control Department will test the product and supply an immediate replacement at no extra cost. Please note that this does not affect your statutory rights.